スーパーファミコン®

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

J.リーグエキサイトステージ'94

J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS

Júbilo IWATA

SHVC-JL

エポック社

SUPER Famicom マルチプレイヤー5 対応

使用上のご注意

①ご使用後はACアダプターを、コンセントから必ずぬいておいてください。
②テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
③長時間ゲームをするときは、健康のために1時間ないし2時間ごとに10～15分の小休止をしてください。
④精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管および強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
⑤端子部に手を触れたり、水でぬらすなど、よごさないようにしてください。故障の原因となります。
⑥シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
⑦スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

このたびは、エポック社の『Jリーグエキサイトステージ'94』をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。ご使用前にこの説明書を読んで、正しい方法でご愛用ください。また、この説明書は大切に保管してください。

KICK OFF 1994

★Jリーグの感動と興奮がよみがえる!

1993年、僕たちを熱くさせてくれたJリーグ。プロフェッショナルのスピード、テクニック、そしてダイナミックなプレイの数々——そのひとつひとつが感動と興奮を与えてくれました。

そして1994年、Jリーグは新しいステージの開幕とともに、さらにすばらしいプレイで私たちをサッカーのとりこにしてしまいました。あのスタジアムの感動を、もっともっと味わいたい——さあ、「Jリーグエキサイトステージ'94」でJリーグの感動と興奮を体験してください。

★12チームの選手が大活躍!

今年から新しく参加したベルマーレ平塚・ジュビロ磐田を含む12のチームと選手たちがすべて実名で登場します。ひとつのチームに20人の登録選手がいますから、スタメン選手やフォーメーションの設定も自由自在。サポートチームを率いて、Jリーグ優勝を目指しましょう。

★6つのモード&バーコードバトラーIIで楽しさ無限大!

このゲームのモードは6つ。どれをとってもエキサイト間違いなしです。さらに、バーコードバトラーIIを使って隠されたバーコード選手を呼び出したり、選手能力をパワーアップさせたりすることができます。君が探し出したオリジナルバーコードチームで友だちと対戦しよう!

ゲームの始め方

本体の電源を入れるとエポック社のマークが表示され、そのあとオープニングデモが始まります。しばらくするとタイトル画面が表示され、ここで スタート または A ボタンを押すとモードセレクト画面になります。
※オープニングデモの最中に スタート または A ボタンを押すと、タイトル画面になります。

●タイトル画面

●モードセレクト

このゲームには、全部で6つのモードがあります。✚ボタンで選び、スタート か A ボタンで決定してください。

❶プレシーズンマッチ

ゲームを1試合のみ行なうモードです。

❷Jリーグ

22試合または44試合のリーグ戦を行なうモードです。44試合では、実際のJリーグと同じくファーストステージとセカンドステージに分かれ、最後に両ステージの優勝チーム同士がチャンピオンシップゲームを行ない、最終順位を決定します。

❸オールスター

Jリーグのチームを東西に分けて編成したドリームチーム同士の試合を行ないます。

●モードセレクト画面

❹PK

PK戦のみ行なうモードです。1試合だけのエキシビジョンと、他の11チームを相手にする勝ち抜き戦があります。

❺サロンフットボール

ボールがフィールドの外に出ない、インドアのミニサッカーです。

❻トレーニング

ゲームのテクニックを磨く、5種類のトレーニングが楽しめます。

コントローラーの使い方

Ⓛボタン
【試合中】
押しながらキックすると
ボールが左へカーブ

✚ボタン
【試合中】
選手の移動、キック方向の指定など
【その他】
選択項目のセレクト、カーソルの移動など

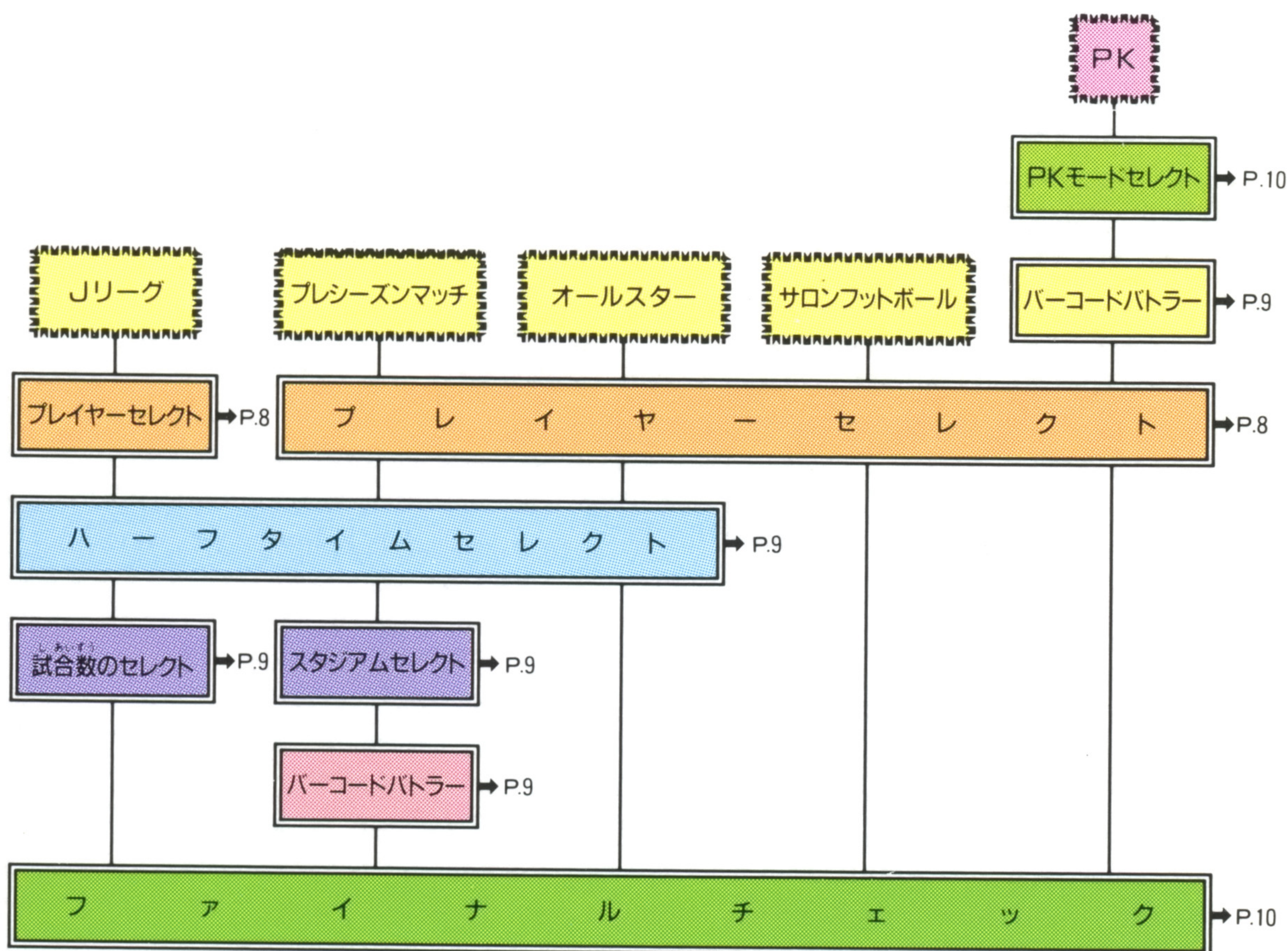
セレクトボタン
【その他】
選択項目のセレクト、カーソルの移動など

スタートボタン
【試合中】
ポーズ、ポジション変更など
【その他】
選択の決定、次画面への送りなど

※くわしいボタン操作はP.24をご覧ください。

※コントローラーが正しく接続されていない場合は、画面上に「パッドをただしくセットしてください」という表示が出ます。この表示が出たときは、コントローラーが正しくセットされているか確認してください。

ゲームの設定

トレーニング以外の５つのゲームモードでは、試合を始める前にいろいろな設定をして、プレイする人数やハーフタイムの長さなどを決めることができます。下の表は、それぞれのモードでどのような設定ができるか手順をまとめたものです。くわしくはそれぞれのページをご覧ください。

●プレイヤーセレクト

ゲームに参加する人数を選択します。

★Jリーグモード★

●プレイヤーセレクト画面

1人で参加□チーム：
ひとつのチームをプレイヤー1人で受け持ち、リーグ戦に参加します。同時に4人までリーグ戦に参加することができます。プレイヤーが選ばなかった残りのチームはコンピュータが担当します。✚ボタンで参加するプレイヤーの数を選んでください。

2人で参加□チーム：
ひとつのチームをプレイヤー2人で受け持ちます。合計4人(2チーム)までリーグ戦に参加できます。

★プレシーズンマッチ・オールスター・サロンフットボール・PK★

●プレイヤーセレクト画面

1P VS 2P：
プレイヤー2人で対戦をします。

1P VS COM：
プレイヤー1人がコンピュータと対戦します。

1P 2P VS 3P：
片方のチームを2人で担当し、2人対1人で対戦をします。

1P 2P VS 3P 4P：
両チームを2人ずつで担当し、2人対2人で対戦をします。

1P 2P VS COM：
片方のチームを2人で担当し、コンピュータと対戦します。

※PKの「勝ち抜き戦モード」は1P VS COM専用です。また、「エキシビジョンモード」でバーコードバトラーIIを使用する場合は、1P VS 2P 専用となります。

※3P・4Pが参加するときは、マルチプレイヤー5が必要です。詳しくは『マルチプレイヤー5の使い方』➡P.32をご覧ください。

● ハーフタイムセレクト(Jリーグ・プレシーズンマッチ・オールスター)

ハーフタイムの長さを決めます。3分・5分・10分の3つの中から選んでください。

※サロンフットボールは自動的に3分ハーフとなります。

● ハーフタイムセレクト画面

● スタジアムセレクト(プレシーズンマッチのみ)

スタジアムAは総合競技場タイプ、Bはサッカー専用競技場タイプです。AよりBの方が芝が長く、ボールが転がりにくくなっています。

● スタジアムセレクト画面

● バーコードバトラー(プレシーズンマッチ・PK)

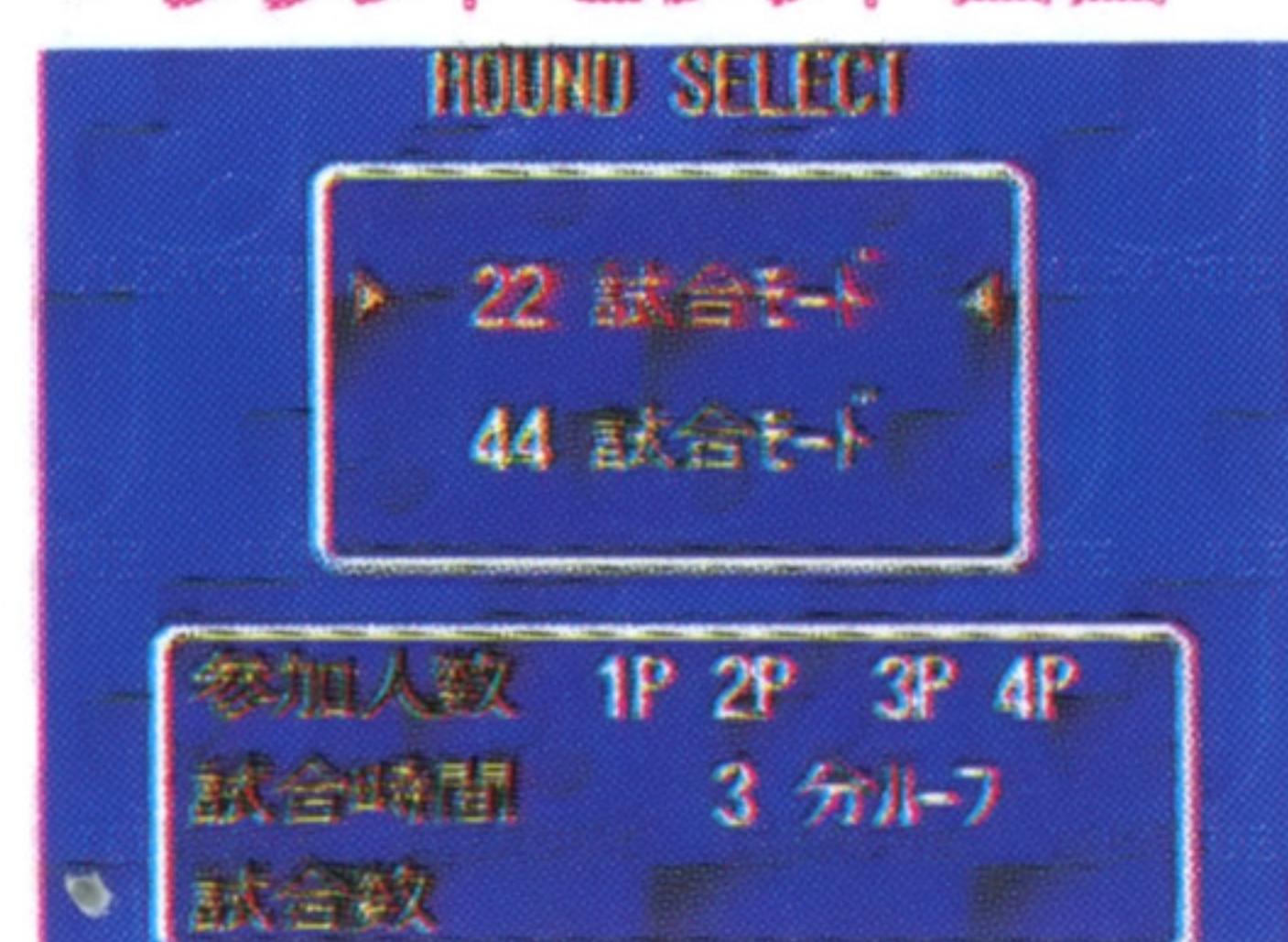
バーコードバトラーIIを使用するかどうかを選びます。詳しくは『バーコードバトラーIIの使い方』➡P.33をご覧ください。

● バーコードバトラー選択画面

● 試合数のセレクト(Jリーグモードのみ)

Jリーグのリーグ戦を22試合・44試合のどちらで行なうかを選びます。44試合モードはファーストステージとセカンドステージに分かれており、それぞれのステージで2回戦総当たりのリーグ戦をホーム&アウェイ方式で行ないます。各ステージの優勝チームが最後にチャンピオンシップゲームを行なって最終順位を決定します。

※22試合モードは1ステージでゲーム終了となり、チャンピオンシップゲームは行なわれません。

● ラウンドセレクト画面

●PKモードセレクト(PKモードのみ)

『エキシビジョンモード』は1試合のみのPK合戦を行ないます。『勝ち抜き戦モード』は他の11チームを相手に勝ち抜き戦をして、PK合戦での優勝を目指します。

●PKモード画面

●ファイナルチェック

それまでの設定で良いなら「はい」、設定を最初からやり直したいなら「さいしょから」を選んでください。

※ファイナルチェックをする前であれば、Bボタンを押すとひとつ前の設定画面に戻ることができます。

●ファイナルチェック画面

●サウンドテストモード

タイトル画面が表示されているときにセレクトボタンを押すと、サウンドテスト画面になります。このモードでは、ゲーム中の音楽などを聞くことができます。また、この画面でセレクトボタンを押すと「ステレオ」・「モノラル」の切り替えができます。スタートボタンでオープニング画面に戻ります。

●サウンドテスト画面

※ゲーム設定の画面で「PAD READ ERROR」という表示が出たときは、コントローラーが正しく接続されていません。コントローラーのつなぎ方をご確認ください。

プレシーズンマッチ

プレシーズンマッチは、ゲームを１試合のみ行なうモードです。

● チームセレクト

ゲームの設定が終わったら、12チームの中からどのチームで対戦するかを選びます。✚ボタンで合わせて[スタート]または[A]ボタンで決定してください。

● チームセレクト画面

● 登録選手の選択

各チーム20名の選手の中から、ベンチ入りする16名を決定します。登録しない選手を４名選んでください。ここで登録した16人(スタメン11人・サブ５人)で試合を行ないます。

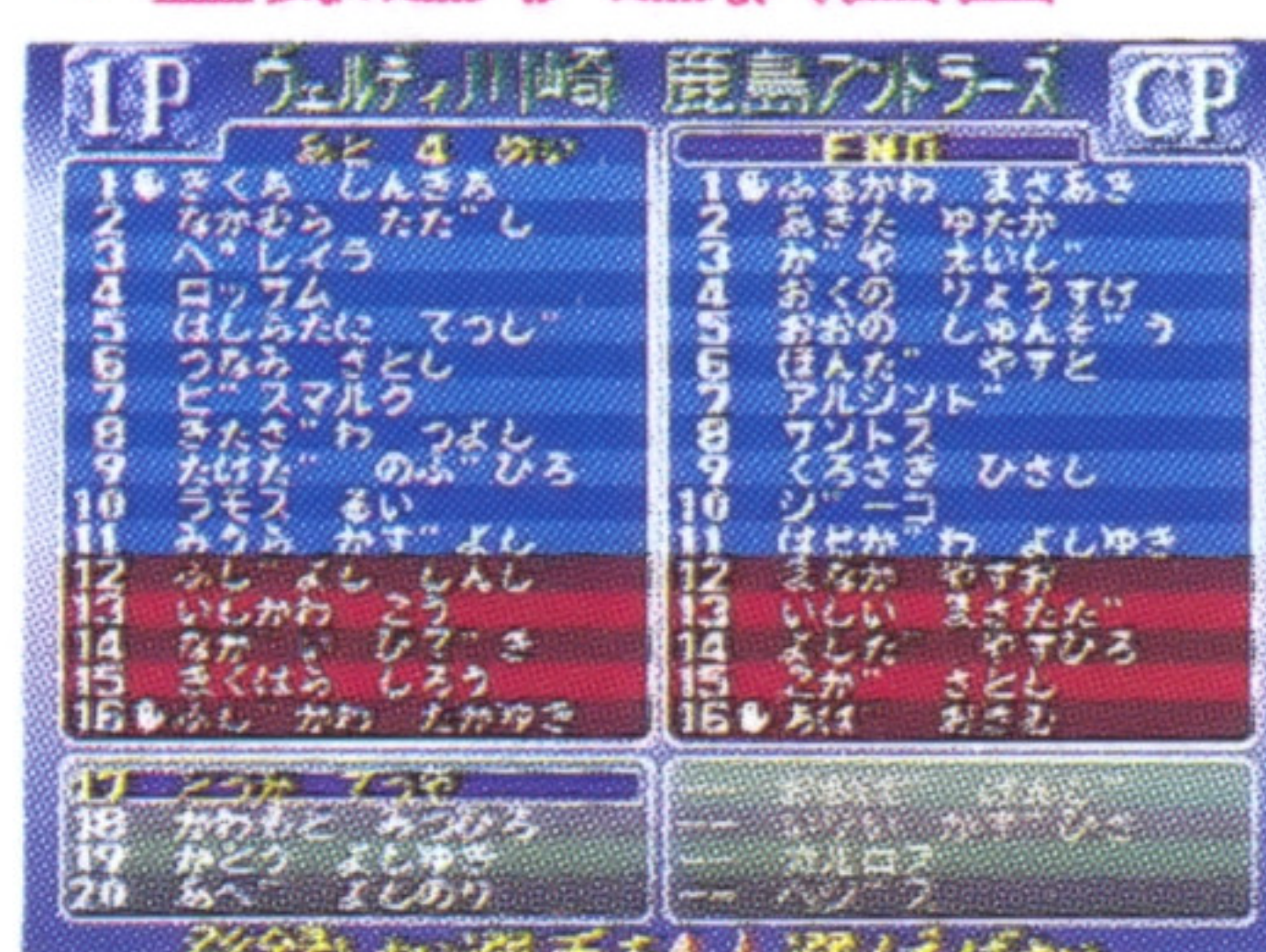
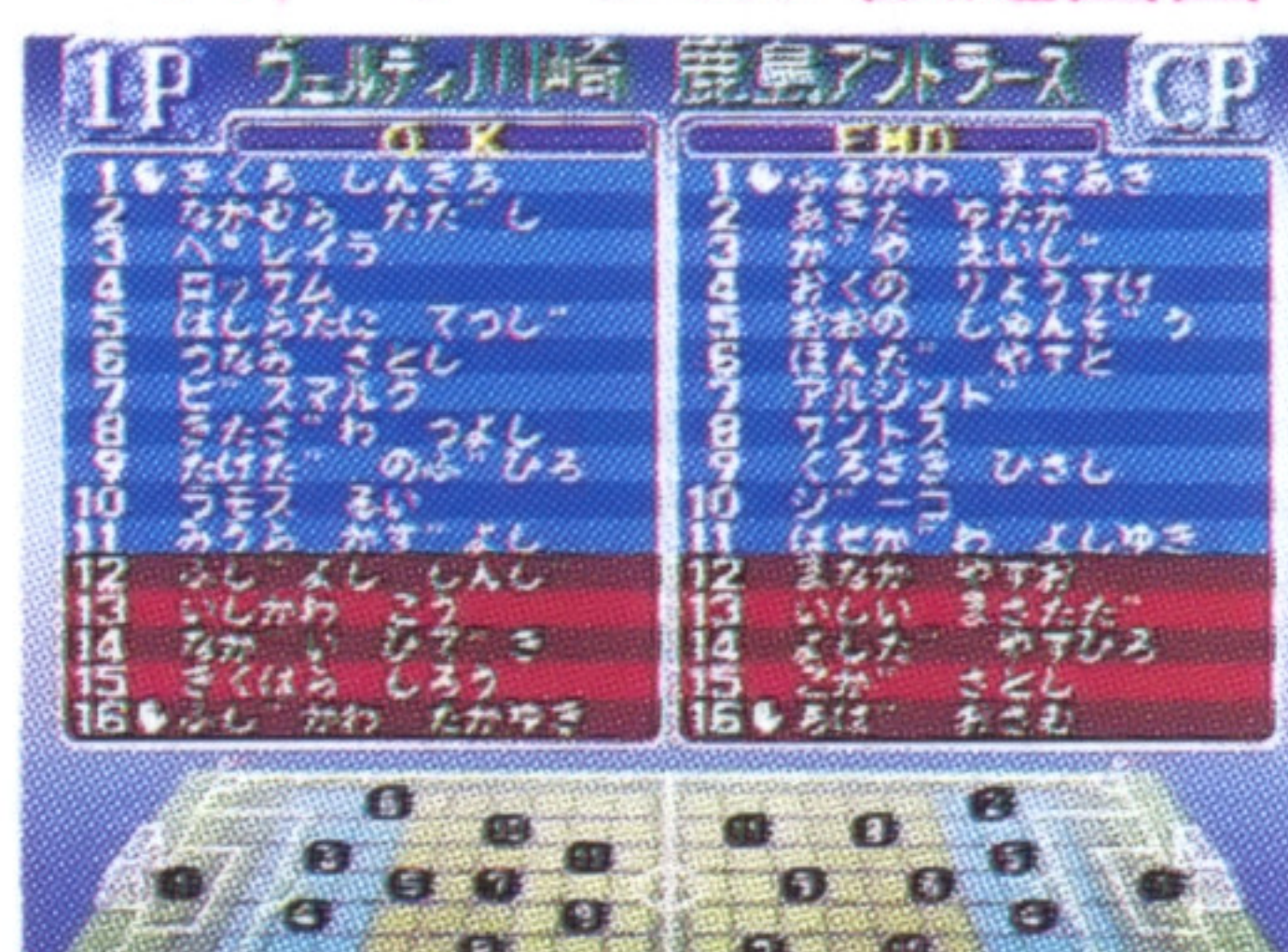
● 登録選手選択画面

● 先発メンバー・フォーメーション設定

この画面では、出場選手の入れ替えやポジションの変更、フォーメーションの設定などを行なうことができます。くわしくは『フォーメーションの設定』(➡P.29)をご覧ください。

● フォーメーション設定画面

● キックオフ

１Ｐが参加しているチームがホームチームとなり、前半のキックオフを行ないます。試合中のボタン操作はP.24をご覧ください。

● キックオフ画面

Jリーグ

このモードでは、実際のJリーグと同じ様に12チームでリーグ戦を行ないます。プレイヤーは12チームから選んだ自分のチームを率いて、優勝を目指します。長い戦いになりますが、もちろん途中でセーブできるので大丈夫。さあ、優勝に向かってキックオフ!

●チームセレクト

●チームセレクト画面

ゲームの設定が終わったら、プレイヤーは自分がどのチームでリーグ戦を戦うか選びます。プレイヤーの同時参加は4人までで、それぞれがひとつずつチームを担当することもできますし、2人で1チームを受け持つこともできます。プレイヤーに選ばれなかったチームはCOMが担当します。

※3P・4Pが参加する時は『マルチプレイヤー5』が必要です。くわしくは P.32をご覧ください。

●対戦カードの表示

●対戦カード画面

第1節 第1試合からステージが始まります。COM同士の対戦はその試合を観戦する・しないを選ぶことができます。プレイヤーが担当するチームの試合が来たら、登録選手の選択(P.11)とフォーメーションを設定(P.29)して、キックオフです。試合中のボタン操作はP.24をご覧ください。

●データのセーブとロード

Jリーグモードでは、ゲームが1試合終わるごとにそこまでの結果をセーブすることができます。試合が終わると「セーブしますか?」と聞いてきますので、✚ボタンで「はい」「いいえ」を選んでAボタンを押してください。「はい」にするとファイルセーブ画面になります。セーブするファイル番号を選ぶと「このファイルにセーブしてもいいですか?」と最終確認しますので、「はい」にするとそれまでの内容がファイルにセーブされます。

※セーブした内容が何かのアクシデント等で消える場合も考えられますので、4つのセーブファイルを順番にご利用されることをお薦めします。

1度セーブを行なうと、次回からはJリーグモードを選ぶとファイルロードの画面が表示されますので、番号を選んでください。前回セーブした次の試合からリーグ戦を再開できます。リーグ戦を最初から始めたい場合は『あたらしく最初からはじめる』を選んでください。

● ファイルセーブ画面

● ファイルロード画面

● 順位表・勝敗表・得点ランキング

リーグ戦各節の6試合が終了するごとに、その節までの順位表、勝敗表、得点ランキングが表示されます。44試合モードでは、順位表・勝敗表はセカンドステージに入ると新しくなりますが、得点ランキングはファーストステージからの合計点が表示されます。

● チャンピオンシップゲーム

44試合モードでは、ファーストステージの優勝チームとセカンドステージの優勝チームが最後にチャンピオンシップゲームを行なって、シリーズの王者を決定します。

※22試合モードでは、22試合が終わった時点でゲーム終了となりますので、チャンピオンシップゲームは行なわれません。

● 順位表

1st STAGE	第 5節	勝数	得点	失点	点差
1	レッズ	5	14	5	9
2	エスパルス	5	10	2	8
3	マリノス	5	10	3	7
4	ヴェルディ	4	15	7	8
5	ベルマーレ	2	6	5	1
6	サンフレッチェ	2	8	11	3
7	ジュビロ	2	3	6	3
8	ガンバ	1	5	8	3
9	アントラーズ	1	5	10	5
10	グランパス	1	3	8	5
11	ジェフ	1	7	14	7
12	フリューゲルス	1	3	10	7

● 勝敗表

● 得点ランキング

得点ランキング

	NAME	TEAM	PTS
1	ふくだ まさひろ	レッズ	9
2	みうら かずよし	ヴェルディ	4
3	パベル	ジェフ	3
3	ビスマルク	ヴェルディ	3
3	きむら かずし	マリノス	3
3	いわもと ひろなり	ベルマーレ	3
3	ひらおか ひろあき	エスパルス	3
3	ながしま あきひろ	ガンバ	3
9	みずうち たけし	レッズ	2
9	アルシンド	アントラーズ	2

●セーブファイルの内容を消去したいとき

モードセレクト画面でカーソルを「Jリーグ」モードに合わせます。そこでL・R・Xボタンを押しながらスタートボタンを押すと「ファイルデリート画面」となり、ファイルにセーブしてある内容を消去することができます。消したいファイルを選んでAボタンを押してください。「このファイルをクリアしてもいいですか?」と表示され、「はい」を選ぶとそのファイルは「NEW FILE」となります。

●ファイルデリート画面

※ファイルデリート画面にしたいときは、画面が切り替わるまでL・R・Xボタンを押したままにしてください。
※一度消去した内容を元に戻すことはできませんので、ご注意ください。

© 1992 M.U. FC

© 1992 Y.N. FC

© 1992 MARINOS

オールスター

オールスターゲームは、Jリーグのチームを東西で2つに分けて編成したドリームチーム同士の対戦です。

●チームセレクト

★オールスターイースト
93年度に実際に行なわれたオールスターゲームの『オールイースト』チームです。

★オールスターウエスト
93年度に実際に行なわれたオールスターゲームの『オールウエスト』チームです。

●チームセレクト画面

★オールイーストランダム
Jリーグ12チームの東側6チームから選手をランダムに編成したチームです。カーソルを合わせるたびに編成メンバーが変わります。

★オールウエストランダム
こちらは西側6チームからランダムに編成したチームです。

●オールスターゲーム

先発メンバーとフォーメーションの設定(P.29)をしてキックオフです。試合中のボタン操作はP.24をご覧ください。

●オールスター画面

PK

おなじみの『PK合戦』が手軽に遊べるモードです。

●チームセレクト

●チームセレクト画面

ゲームの設定が終わったら、チームを選びます。『勝ち抜き戦モード』では、他の11チームと1回ずつPK戦を行ないますが、戦う順番はプレイヤーの方で選ぶことができます。

●キッカー順番選択

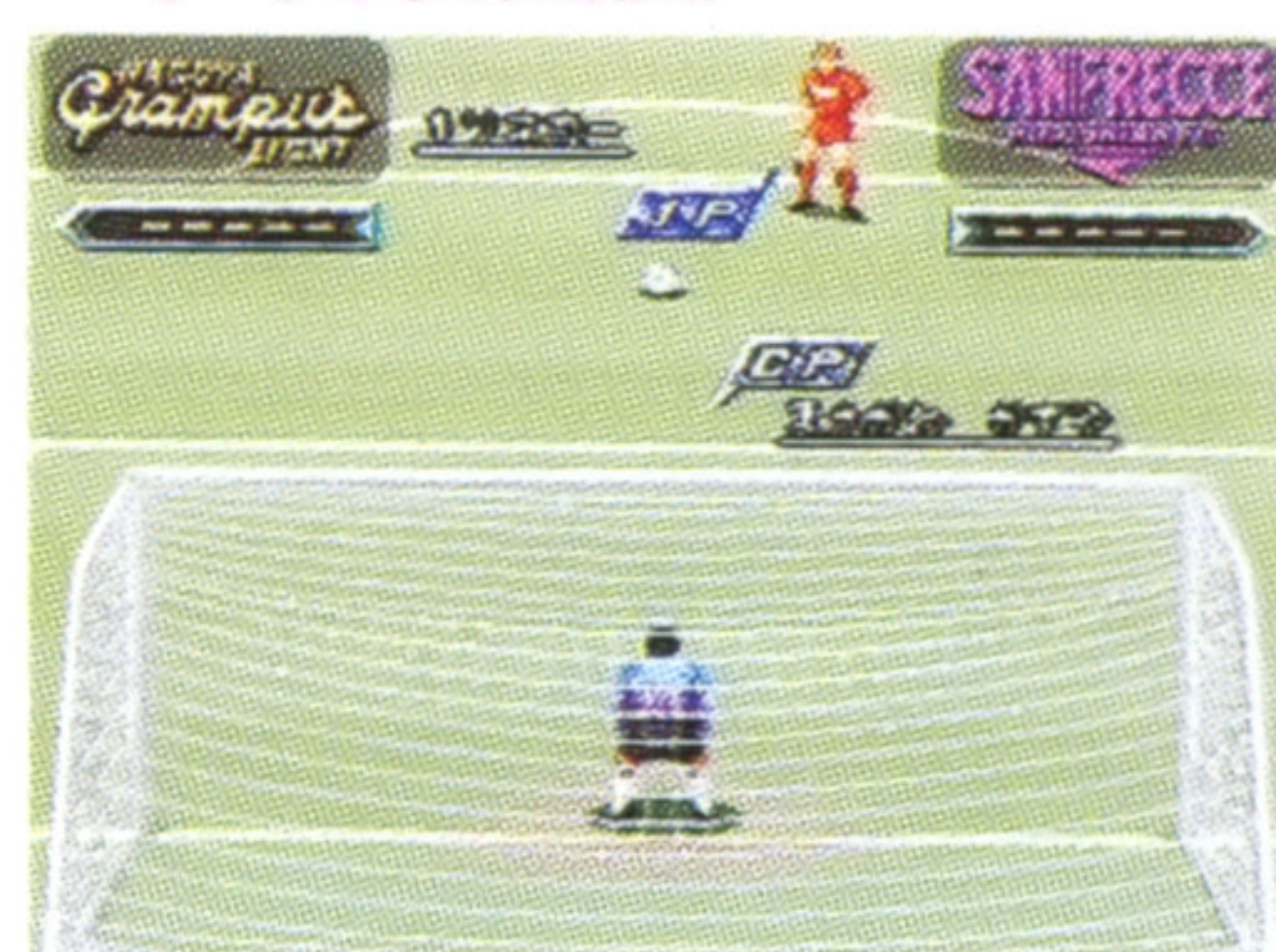
●順番決定画面

まず✚ボタンとAボタンで、キーパーを決めてください。その次に順番に10人の選手を選んでください。PK戦はこの時決めた番号順で行なわれます。

●PK戦画面

PK戦は両チームが5人ずつボールを蹴り、多くゴールした方が勝ちとなります。5人蹴る前に勝負がついてしまった場合（例えばAチームが最初の3人ゴールを決め、Bチームが最初の3人ゴールをはずしてしまった時など、逆転不可能な場合）は、その時点で結果が表示されます。また、5人蹴っても勝負がつかない場合は6人目からサドンデス方式となり、決着がついた時点で結果が表示されます。

★PK戦のボタン操作はP.28をご覧ください。

★『勝ち抜き戦モード』では、負けてしまってもそこからコンティニューできます（データをセーブすることはできません）。がんばってPK戦の優勝を目指しましょう！

サロンフットボール

サロンフットボールは、8人で行なうインドアのミニサッカーです。このゲームではフィールドの周囲が見えない壁で囲まれておりボールが外へ出ることがなく、ファール等によるゲームの中断もありません。いつものサッカーとはひと味違うゲームをお楽しみください。

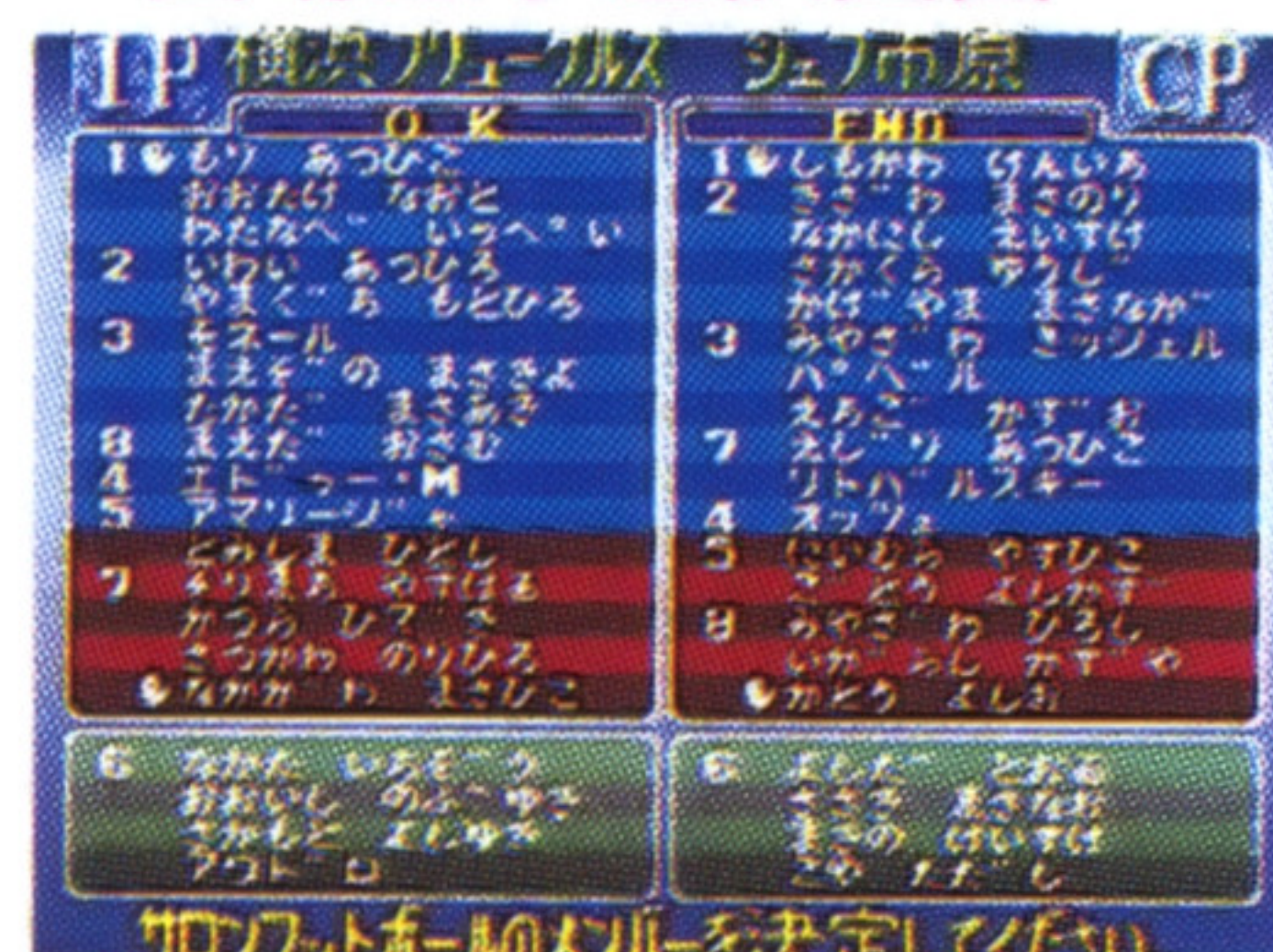
●チームセレクト

ゲームの設定が終わったら、チームを選んでください。

●チームセレクト画面

●出場選手選択

サロンフットボールは8人で 行ないます。キーパーを1人とフィルダー7人を選んでください。フォーメーションはあらかじめ決められていますので、選手を選んだらすぐキックオフとなります。

●出場選手選択画面

●試合中のボタン操作は P.24をご覧ください。

トレーニング

ゲームのテクニックを磨くための５種類のトレーニングができます。各種目は100点満点で点数が表示され、５種目の総得点を記録に残すことができます。

ドリブル： ✚ボタンを使って、矢印の通りにパイロンの間を往復します。時間が短いほど点数が高くなります。

●ドリブル画面

シュート： 相手のディフェンダーをかわしてシュートしてください。

コーナーキック： コーナーから直接ゴールを決めてください。ゴールに表示される矢印の近くに決まるほど点数が高くなります。Ⓛボタンを押しながらⒶボタンでキックすると左へ曲るボールが蹴れます。

フリーキック： キーパーに触られないようにゴールを決めてください。

スライディングタックル： ディフェンスの練習です。ゴールされないように相手の攻撃をうまく防いでください。

５種目の総得点がベストスコアを超えたら記録更新、総得点とともに名前をアルファベット３文字でセーブすることができます。✚ボタンの上下で文字を選び、Ⓐボタンで決定してください。最初は『300点ＥＰＯ』の記録に挑戦しましょう。

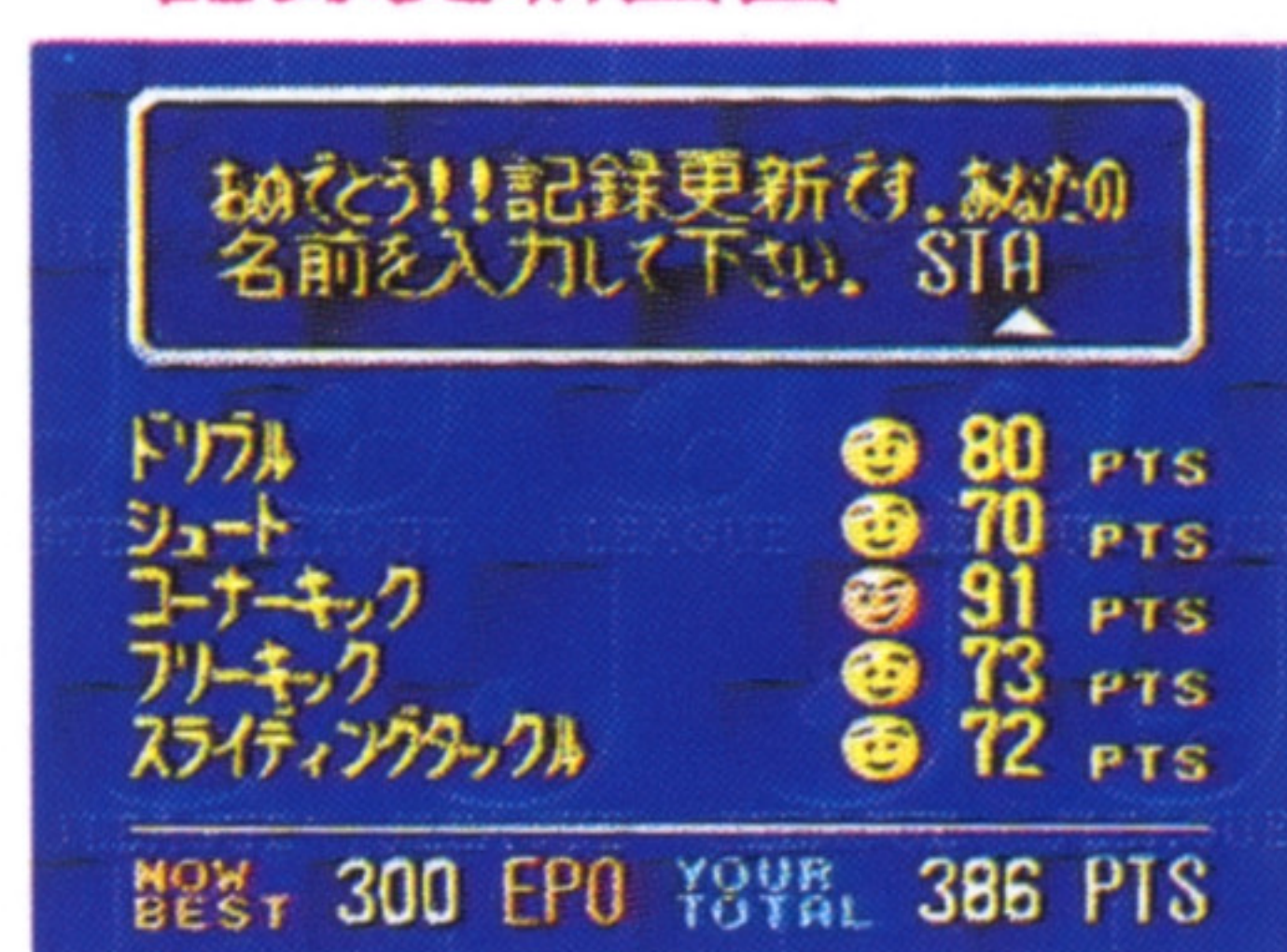
●記録更新画面

●記録したハイスコアを消去したいとき

モードセレクト画面でカーソルを「トレーニングモード」に合わせます。そこでⓁ・Ⓡ・Ⓧボタンを押しながらスタートボタンを押すと「トレーニングのハイスコアをけしてもいいですか？」と聞いてきます。「はい」を選ぶとハイスコアの記録が消され、「300 ＥＰＯ」に戻ります。

●ハイスコア消去画面

※消去画面にしたいときは、画面が切り替わるまでⓁ・Ⓡ・Ⓧボタンを押したままにしてください。

※一度消去したハイスコアを元に戻すことはできませんので、ご注意ください。

ゲームのルール

試合のルールは、できるだけ実際のものに合わせてあります。

●キックオフ

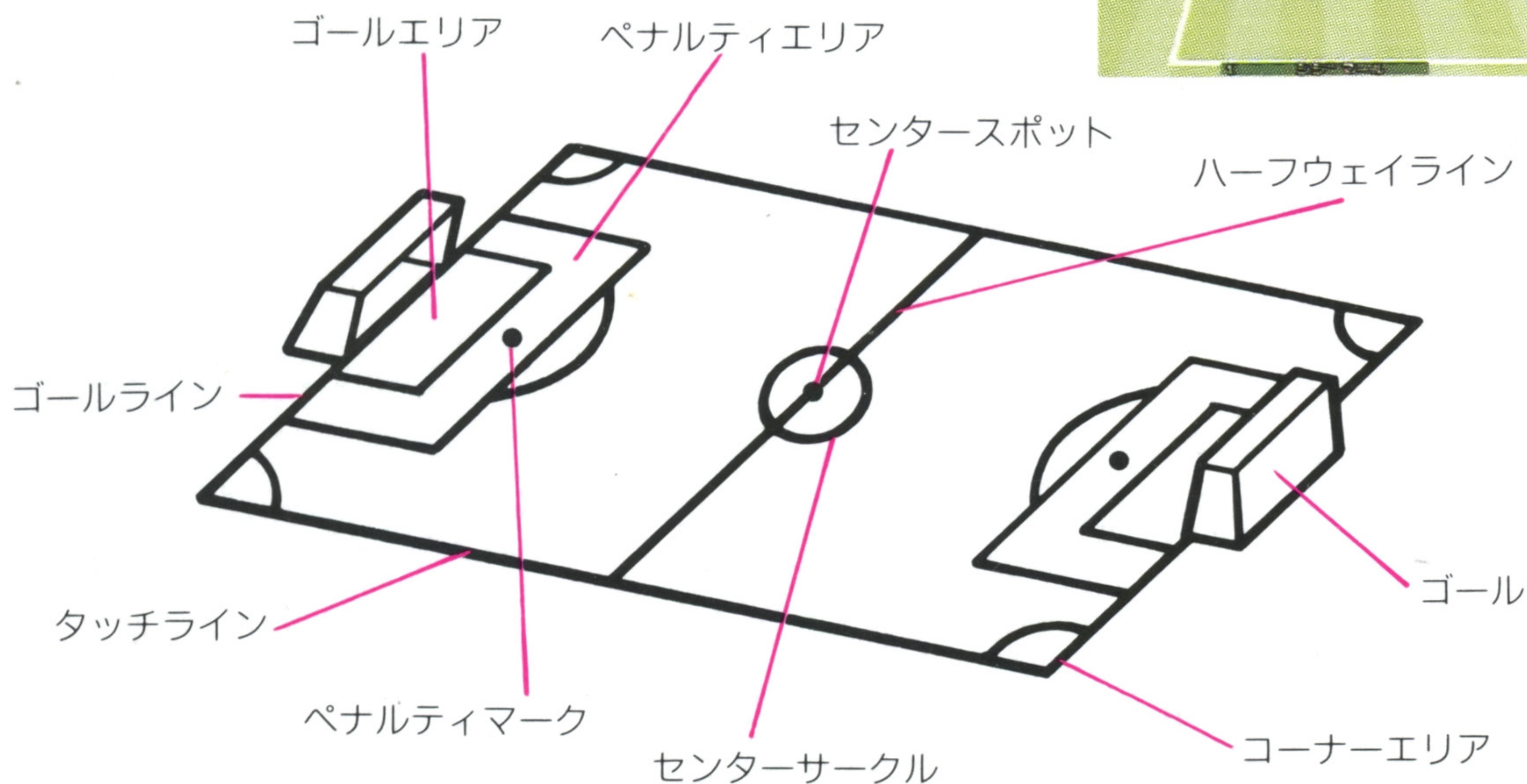
ひとつの試合は前半・後半に分けられており、前半はホームチームのキックオフでゲームが始まります。前半が終了するとハーフタイムとなり、サイドチェンジして後半が始まります。後半はアウェイチームがキックオフします。

※Jリーグモードでは、対戦表で左側のチームがホームチーム、右側がアウェイチームです。それ以外のモードでは1P側のチームがホームチームとなります。

●得点

ボールが相手側のゴールに入ると、1点です。ゴールされたチームのキックオフで試合が再開されます。

●ゴールキック(GOAL KICK)

攻撃側がボールをゴールラインから出したときはキーパーのゴールキックで試合を再開します。

●コーナーキック(CORNER KICK)

守備側がボールをゴールラインから出したときはコーナーキックとなり、攻撃側がコーナーエリアからキックして試合を再開します。

●スローイン(THROW IN)

タッチラインからボールが出たときはスローインとなり、出した相手側のチームがボールを投げいれて試合を再開します。

●フリーキック(FREE KICK)

ファウルがあったときは、その場所からファウルされたチームのフリーキックで試合を再開します。

●ペナルティキック(P.K.)

ペナルティエリア内で守備側がファウルした場合は、攻撃側にペナルティキックが与えられます。ペナルティマークの上にボールが置かれ、そこから直接シュートすることができます。

●ファウル

スライディングタックルやショルダータックルは、危険なプレイとしてファウルとなることがあります。場合によっては、その選手に警告(イエローカード)や退場(レッドカード)の処分が出されることもあります。イエローカードやレッドカードを受けた選手には、次のようなペナルティがあります。

①１試合で２枚目のイエローカードを受けるとその時点で退場処分となり、さらに次の試合にも出場することができません。
②累積で３枚目のイエローカードを受けたときは、その次の試合に出場することができません。
③レッドカードを受けたときはその時点で退場処分となり、次の試合にも出場できません。
※②の場合、同じ試合でもう１枚イエローカードを受けるとその時点で退場処分となります(①が適用されるため)。次の試合も出場できません。また、退場あけの試合にはイエローカードが２枚残った状態となります。
※Ｊリーグモード以外の試合はすべて１試合のみで行なわれますので、次の試合への影響はありません。

●試合の終了

前半・後半が終わるとタイムアップとなり、得点の多い方のチームが勝ちとなります。同点の場合はサドンデス方式の延長戦を行ない、先に１点入れたチームが勝ちとなります。延長戦を前後半戦っても決着がつかない場合は、ＰＫ戦で勝負を決めます。

●ＰＫ戦

延長戦も同点で終わったときはＰＫ戦をします。両チームの選手が５人ずつ交互にＰＫを行ない、多くゴールを決めたチームが勝ちとなります。５人で勝負がつかなかった場合は６人目からサドンデスとなります。また、５人全員が蹴る前に決着がついたときは、その時点でＰＫ戦は終了となります。

●試合の結果

試合が終了すると結果が表示されます。ゴールを決めた選手と得点数も表示され、ハットトリック(１試合で３点以上得点すること)を達成した選手は赤い色になります。なお、自殺点を入れた選手の名前は表示されません。

●試合結果画面

★試合終了後、同じ設定で再戦することができます。再戦選択画面が表示されますのでボタンを選んでください。

※Jリーグモードでは、試合が終了するとリーグ戦の次の試合へ進みます。

●再戦選択画面

Ⓐボタン：モードセレクト画面に戻ります。

スタートボタン：チームセレクト画面に戻ります。同じ設定でチームだけ変更したいときに押してください。

セレクトボタン：今の試合と全く同じ設定でキックオフとなります。

●順位の決定

Jリーグモードでは、次の順序で順位を決定します。

・勝利数が一番多いチーム
・勝利数が同じ場合は、得失点差が上のチーム
・得失点差も同じ場合は、総得点数が多いチーム

●順位表

●チャンピオンシップゲーム

Jリーグ「44試合」モードでは、セカンドステージが終了するとチャンピオンシップゲームが行なわれます。

★対戦チーム

・ファーストステージの優勝チームとセカンドステージの優勝チームが対戦します。
・両ステージとも優勝チームが同じ場合は、各ステージの2位チーム同士が出場決定戦を行ない、勝利チームがチャンピオンシップゲームへ出場します。
・両ステージとも優勝チームと2位チームが同じ場合は、この2チームでチャンピオンシップゲームを行ないます。

★チャンピオンの決定

チャンピオンシップゲームは2回戦のホーム&アウェイ方式で行なわれます。チャンピオンは次のような順序で決められます。

- 勝利数の多いチーム
- 勝利数が同じ場合は、2試合の得失点の差が上のチーム

もし勝利数・得失点差がともに同じだった場合は、各チームの勝利内容を比べ次の順序で勝利チームを決めます。

- 延長戦に入らずに勝利したチーム
  (相手は延長戦またはＰＫで勝っている場合)
- 延長戦で勝利したチーム(相手はＰＫ戦で勝っている場合)

両チームとも同じ内容で勝利している場合は、優勝決定戦を行なってチャンピオンを決定します。優勝決定戦では延長戦は行なわれず、前後半終了して同点の場合はＰＫ戦で勝負をつけます。

※チャンピオンシップゲームが2試合ともＰＫ戦となり、結果が1勝1敗の場合は優勝決定戦は行なわれず、両チーム同時優勝となります。(このゲームでは、プレイヤーのチームを優先して優勝とします)

●総合順位の決定

チャンピオンシップゲームが終了すると、44試合の総合順位が表示されます。総合順位は次のように決定します。

優勝：チャンピオンシップゲームの勝者
2位：チャンピオンシップゲームの敗者
3位以下：チャンピオンシップゲームへの出場決定戦が行なわれた場合は、その試合の敗者が3位となります。それ以外の場合は全44試合の結果によって、次の順序で総合順位を決定します。

- **勝利数の多いチーム**
- **勝利数が同じ場合は、得失点差が上のチーム**
- **得失点差も同じ場合は、総得点数の多いチーム**

試合中のボタン操作

	自分がボールを持っているとき	相手がボールを持っているとき	ボールが空中に浮いているとき
Aボタン	ロングキック ゴールキック コーナーキック スローイン	インターセプト	ボレーキック オーバーヘッドキック たたきつけるヘディング ★どれになるかはボールの高さによって変わります
Bボタン	ゴロキック	スライディング タ　ッ　ク　ル	ボレーキック ダイビングヘッド 空中に浮かすヘディング ★どれになるかはボールの高さによって変わります
Yボタン	パ　　ス	ショルダータックル	使用しません
Xボタン	ロングシュート ク　リ　ア	使用しません	
十ボタン	選手の移動 キックの方向の決定		

★ゴールキーパーは、ゴールキックの時以外は全てオートになっています。
★Ａ・Ｂボタンでのキックは、押すタイミングでボールの飛び方に変化をつけることができます。
ボタンを押してから離すまでの時間が
　短いとき　→　弾道が低くて速いボール
　長いとき　→　山なりの遅いボール
★Ｌ・Ｒボタンを押しながらＡ・Ｂボタンでキックすると、ボールの軌道を曲げることができます。キックする選手から向かってＬは左方向、Ｒは右方向へ曲がります。曲がる大きさはＡ・Ｂボタンを押している時間によってある程度コントロールできますので、いろいろ試して練習してください。
★ボールを曲げる方法はもうひとつあります。✚ボタンとキックボタン（Ａ・Ｂ）を同時に押すと、蹴ったボールが✚ボタンを押した方向に少し曲がります。タイミングが大切ですので、いろいろ練習してみましょう。
★試合中にスタートボタンを押すとポーズがかけられます。

※ボールがフィールド上にあるときは最後にボールに触れた選手名が表示されます

●選手の移動 （✚ボタン）

✚ボタンで選手の移動を行ないます。ボールを持っていないときは、ボールの近くにいる選手を自由に動かせますので、自分が動かしたい選手が自然に操作できます。ボールを持つとその選手がそのままキープし、✚ボタンでドリブルします。

●ロングキック 自分がボールを持っているとき （Aボタン）

自分がボールを持っているときにAボタンを押すと、自分が向いている方向にロングキックします。ボタンを押してから離すまでの時間が短ければ低く鋭い弾道、長ければ山なりのゆるやかな弾道のボールとなります。L・Rボタンを押しながらキックすると、その選手から向かってLは左方向、Rは右方向へボールを曲げられます。相手のゴール付近で使えばそのままセンタリングやシュートにもなります。

●ゴロキック 自分がボールを持っているとき （Bボタン）

ゴロキックの操作方法はロングキックと同じですが、ロングキックと比べると威力が弱めの地を這うようなボールを出すことができます。うまく操作すると、スルーパスを出してそこへ選手を走りこませたり、ゴール前ではシュートに使うこともできます。

●パス 自分がボールを持っているとき （✚＋Yボタン）

✚ボタンを押しながらYボタンで、その方向付近にいる味方選手へボールをパスします。指定した方向の画面内に味方選手がいない場合や、✚ボタンを操作しないでYボタンを押したときは一番近い所にいる味方選手へパスします。

●ロングシュート・クリア 自分がボールを持っているとき （Xボタン）

敵陣にいるときにXボタンを押すと、相手ゴールに向かってシュートします。A・Bボタンでもシュートできますが、Xボタンの場合は✚ボタンで方向を指示しなくても自動的にゴールの方向へシュートします。自陣にいるときにXボタンを押すと、相手のゴール方向へクリアキックをします。

●インターセプト 相手がボールを持っているとき （Aボタン）

ボールを持っている相手にインターセプトを試みます。かなり相手に近づかないと成功しませんが、ファウルを取られることがありません。

●インターセプト

●スライディングタックル 相手がボールを持っているとき （Bボタン）

ボールを持っている相手にスライディングタックルをします。インターセプトよりもボールを奪いやすい反面、ファウルを取られることがあります。

●スライディングタックル

●ショルダータックル 相手がボールを持っているとき （Yボタン）

ボールを持っている相手にショルダータックルをします。相手に体当たりしてボールを奪いますが、ファウルになりやすいプレイです。

●ショルダータックル

●ボールが空中に浮いているときのプレイ

ボールがフィールド上で空中に浮いているときは、Aボタンではボレーキック・オーバーヘッドキック・ボールをたたきつけるヘディング、Bボタンではボレーキック・ダイビングヘッド・ボールを浮かすヘディングのどれかをします。どれになるかはそのときのボールの高さによって違います。✚ボタンを一緒に使うと、その方向へプレイすることができます。この操作はクリアやシュートなど、いろいろなことに応用できますので、くり返し練習してみましょう。

その他の操作

ゴールキック
コーナーキック
スローイン

✚ボタンで方向を決め、Aボタンでプレイします。

フリーキック

✚ボタンで方向を決め、A・B・Yボタンでキックします。Aは強いキック、Bは弱いキック、Yは味方選手へのパスです。ただし、画面内に味方選手がいない場合はYで蹴ることはできません。

●キーパーがボールをキャッチしたときも✚ボタンで方向を決め、AまたはBボタンでキックしてください。このときはボタンを押さないでいるとキーパーが自動的にボールを蹴ります。

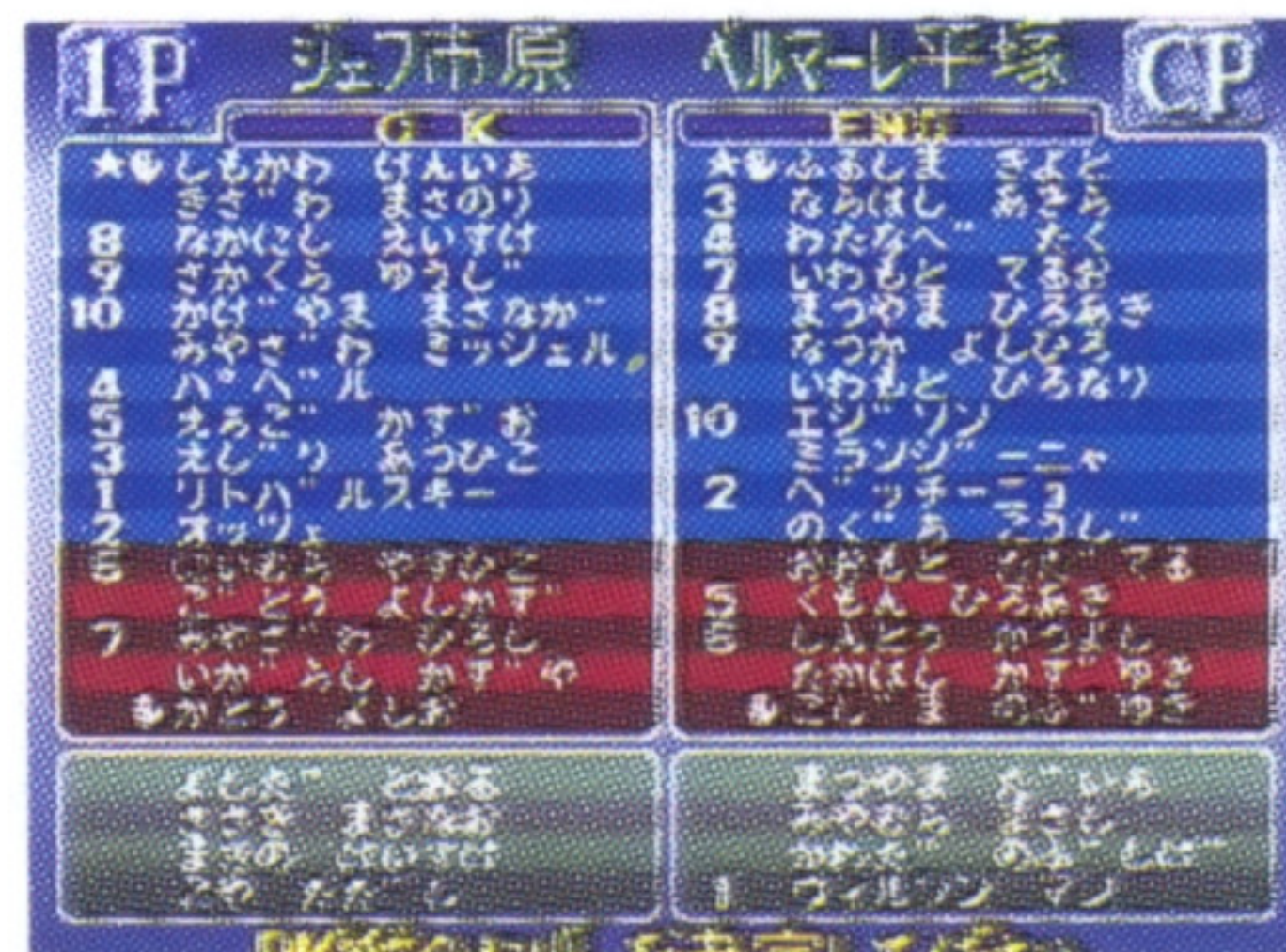
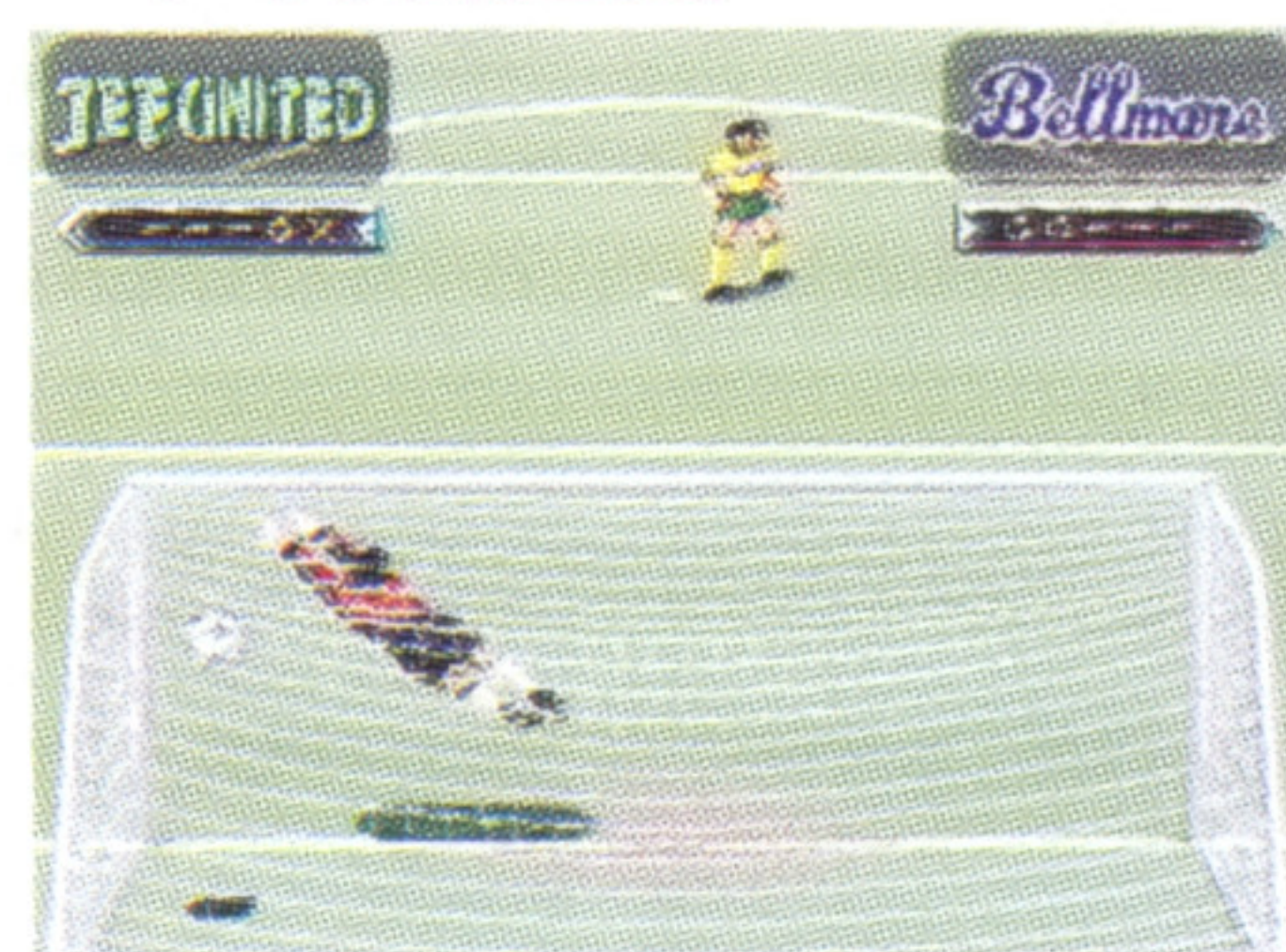
PK戦のボタン操作

まず、✚ボタンとAボタンで選手を選択してください。選んだ後に蹴る順番を変えたいときは、その選手にカーソルを合わせて決定し、次に順番を入れ替えたい選手を選んで決定すると両選手の順番が変わります。

PK戦でのボタン操作は次のようになります。

キッカー：✚ボタンで方向を決め、A・B・Yボタンのどれかでキックしてください。

キーパー：✚ボタンで方向を決め、A・B・Y・Xボタンのどれかでセービングしてください。キーパーの左右方向へのセービングは、高さは自動になります。

●選手選択画面

●PK戦画面

フォーメーションの設定

この画面では、選手の交代やフォーメーションの設定をすることができます。

●**選手の交代**

✚ボタンで交代したい選手を選びⒶボタンで決定します。次に交代させたい選手を選んで決定すると、両選手が交代します。

●**フォーメーションの選択**

フォーメーション選択欄(下図参照)にカーソルがあるとき✚ボタンを左右に動かすと、いろいろなフォーメーションが表示されます。最初はそのチーム独特のパターンで設定してありますが、変更したい場合は変えたいフォーメーションに合わせて決定してください。

●**ポジションチェンジ**

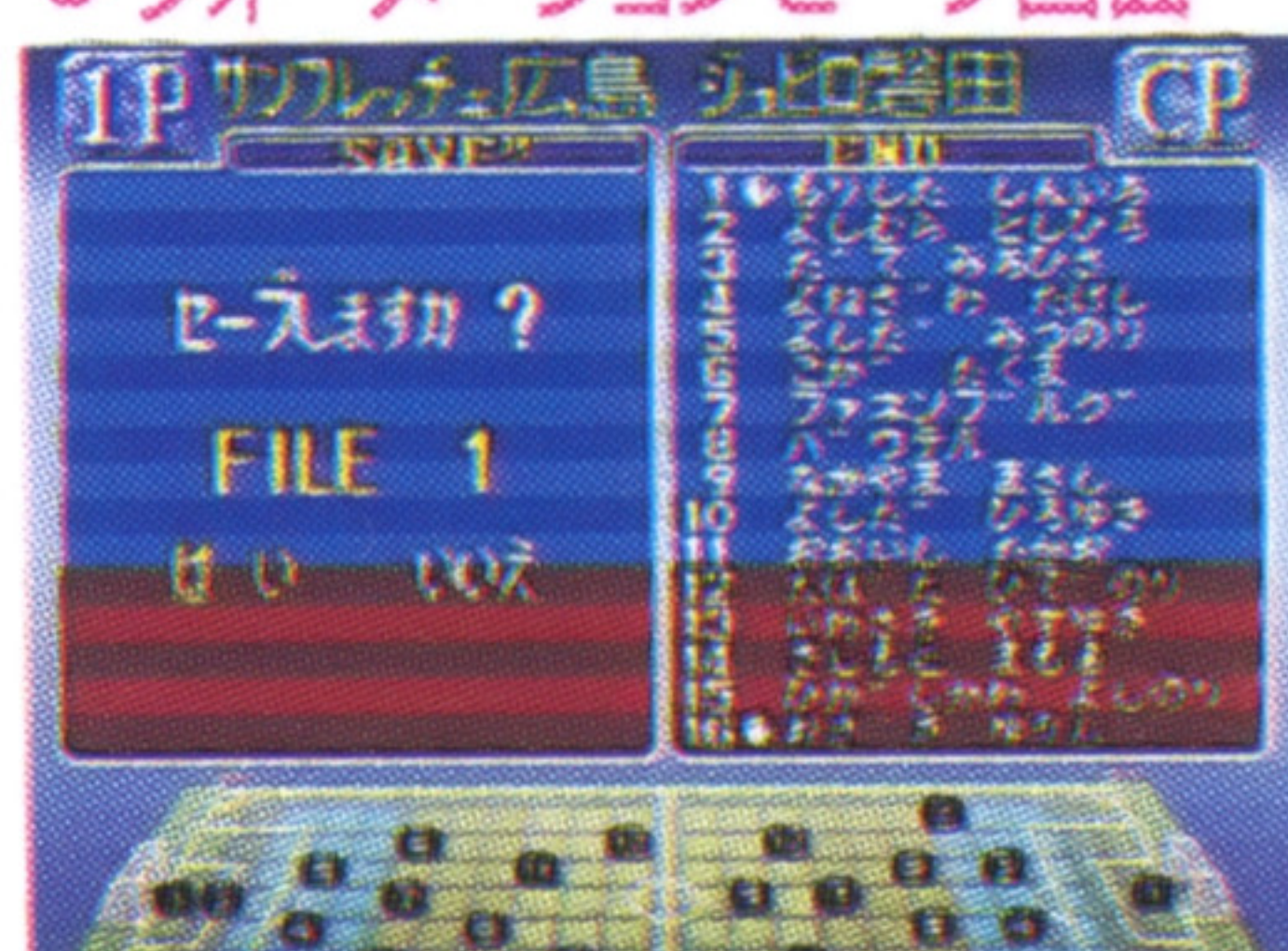
画面下のポジションフィールドで、自分のオリジナルフォーメーションを作ることができます。ポジションを動かしたい選手に✚ボタンでカーソルを合わせ、Ⓐボタンで決定します。次に配置したい場所へカーソルを移動させてⒶボタンを押すと、その選手のポジションが移動します。

※エリアの名称はこのゲームで使用するものです。

●フォーメーションセーブ画面

●SAVE

「ポジションチェンジ」で作ったフォーメーションをセーブします。全部で16種類までセーブできます。✚ボタンの左右で番号を選んでⒶボタンを押してください。セーブしたフォーメーションは本体の電源を切っても記憶されています。

※セーブされるのは『フォーメーションの形』のみです。
　選手の入れ替えはセーブされませんのでご注意ください。

●LOAD

セーブしてあるフォーメーションを呼び出します。

※セーブしていない番号は表示されません。

●PRESET

最初に設定されていた「そのチーム独特のパターン」のフォーメーションに戻します。

●4-4-2

組織的な守備が組める形です。攻撃は2列目からの押し上げがポイントになります。

●3-5-2

速いプレッシャーで相手の攻撃を封じ込め、攻撃も中・外自由自在で柔軟性があります。

●3-4-3

中盤を厚くした前線寄りのディフェンスが特徴。攻撃も中盤の動きが鍵をにぎります。

●SWEEPER

比較的ディフェンシブですが、縦に通ったラインは強力。中央からの突破でゴールを狙います。

●4-3-3

基本的なタイプで、攻守のバランスが取れています。

●4-5-1

中盤が厚くかなりディフェンシブなタイプ。攻撃は速攻が基本となります。

●1-3-3-3

どのような攻撃にも対処できる形です。パスでつなぐ攻撃が有効でしょう。

●4-2-4

中盤が薄い分外側からの攻撃に適しており、多彩な攻めができます。

★フォーメーションの設定ができるのは、次のようなときです。

- 試合開始前
- ハーフタイムのとき
- ファウルがあったとき
- ボールがラインから外に出たとき

画面で「GOAL KICK」「CORNER KICK」「THROW IN」という表示が出ているときにスタートボタンを押してください。すると「ポジションを変更しますか?」と聞いてきます。YESにするとフォーメーション設定の画面になります。

マルチプレイヤー5の使い方

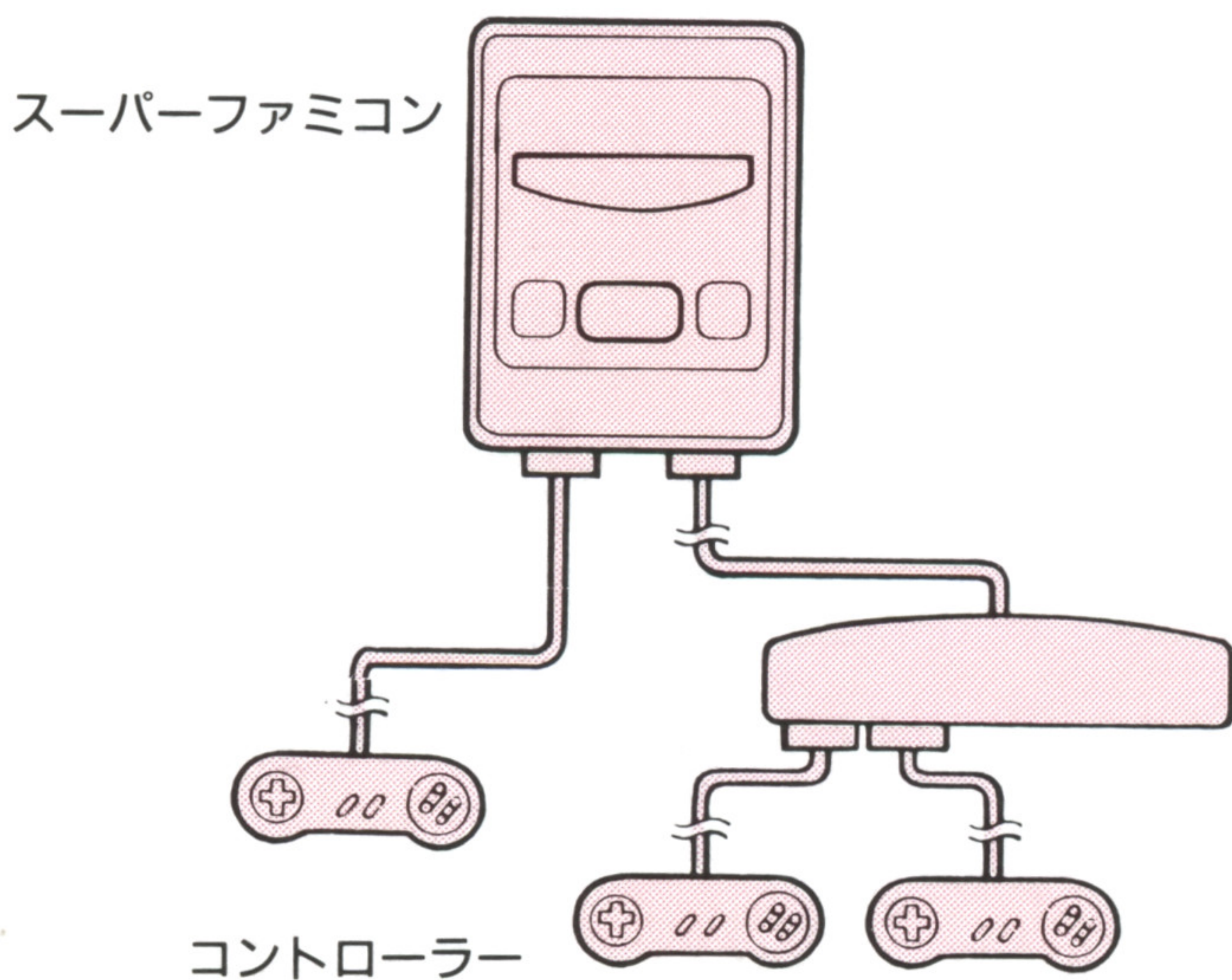
3～4人でゲームを行なうときは、マルチプレイヤー5が必要です。**マルチプレイヤー5が無いと3～4人ではゲームができません**ので、ご注意ください。

マルチプレイヤー5の接続方法

必ずスーパーファミコン本体のコントローラーコネクター1にコントローラーを差し込み、コントローラーコネクター2にマルチプレイヤー5を接続してください。切り替えスイッチを3～5Pにして、3人でゲームをするときはマルチプレイヤー5の2P・3Pへ、4人のときはさらに4Pへコントローラーを差し込みます。
間違えて接続されますと正常に動作しない場合があります。また、このゲームではマルチプレイヤー5とバーコードバトラーⅡインターフェースを同時に使用することはできません。一緒に接続しないようにご注意ください。

ゲーム操作中のご注意

このゲームではほとんどの操作を1Pコントローラーで行なうことができますが、2P・3P・4Pのみに関わる操作については、それに対応するコントローラーで行なうようになっています。多人数プレイのときに操作がきかない場合がありましたら、コントローラーをよくご確認ください。

- 試合中はそれぞれのコントローラーで操作できる選手に1P・2P・3P・4Pのカーソルが付きます。

●4人プレイ画面

バーコードバトラーIIの使い方

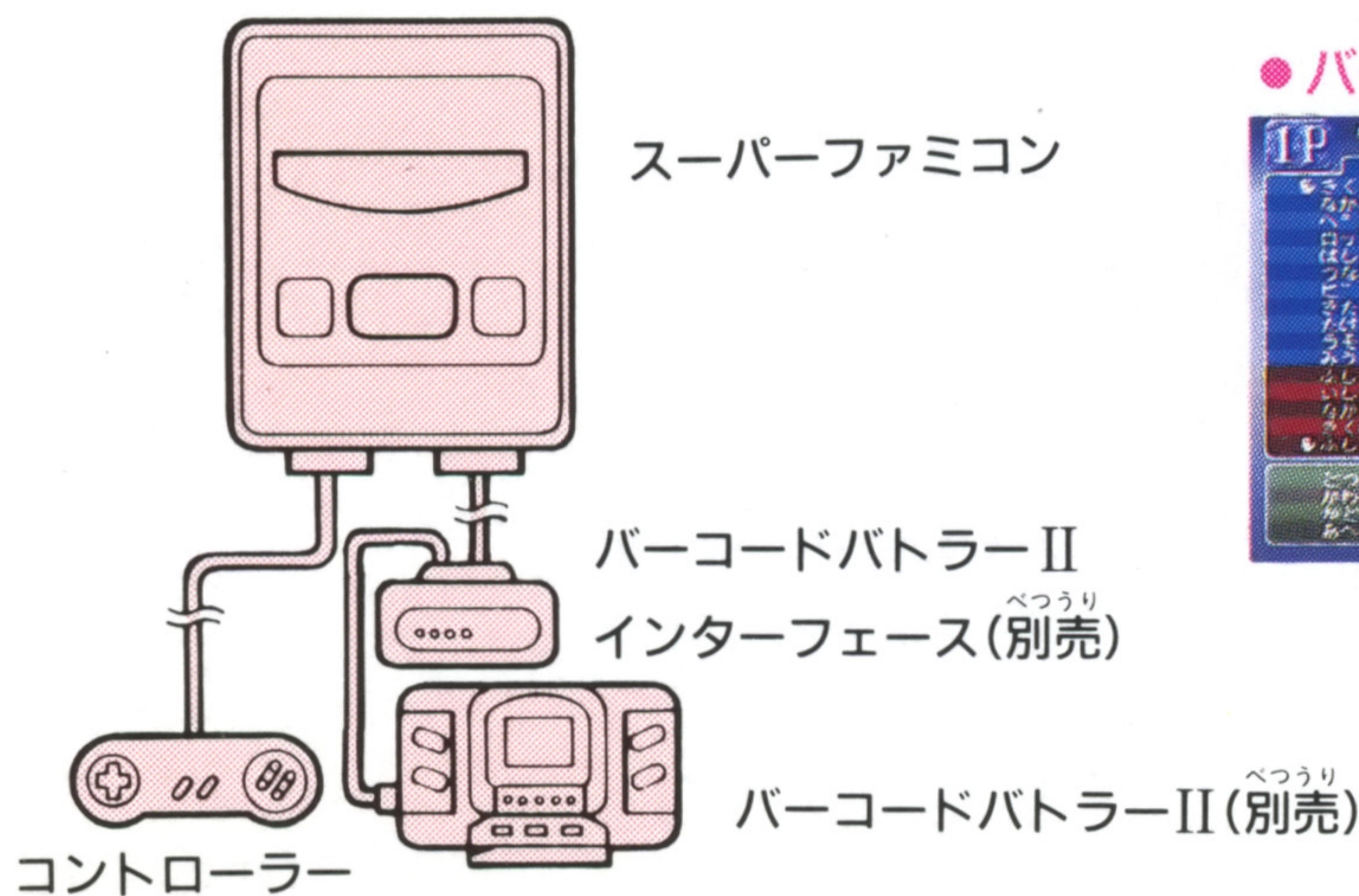
プレシーズンマッチとPKモードでは、バーコードバトラーIIを使ってバーコードに隠されたバーコード選手をゲームに登場させたり、選手のいろいろな能力をパワーアップさせたりすることができます。さあ、バーコードの秘密を解いて最強のバーコードを見つけよう！

★バーコードバトラーIIの接続の仕方

1人で遊ぶ場合

まず「バーコードバトラーII(別売)」と「バーコードバトラーIIインターフェース(別売)」を接続します。次にスーパーファミコン本体のコントローラーコネクター1にコントローラーを、コントローラーコネクター2に「バーコードバトラーIIインターフェース」を接続します。「バーコードバトラーII」の「R-POWER」と「R-BATTLE」を押したまま、「ON/OFF」スイッチを押します。液晶画面の左上に「カード入力」という文字が点滅すればリーダーモードとなり、バーコードの読み取りができるようになります。

2人で対戦する場合

最初はコントローラーコネクター2にコントローラーを接続してください。チームセレクトをしたあと、バーコード入力画面になったらコントローラーコネクター2へ「バーコードバトラーIIインターフェース」を接続し、「1人で遊ぶ場合」と同じようにバーコードバトラーIIをリーダーモードにしてください。1Pのバーコード入力が終わると2Pの番になりますが、操作は1Pのコントローラーで行なえます。2Pのバーコード入力が終わったらコントローラーコネクター2にコントローラーを接続し、ゲームを始めてください。

● バーコード入力画面

★バーコードの入力

プレシーズンマッチとPKモードのゲーム設定で、バーコードバトラーを「使用する」を選択すると、チームセレクトの次にバーコード入力画面が表示されます。ここでバーコードを読み込ませてください。バーコードには「バーコード選手」と「アイテム」の2種類があります。

●バーコード選手

自分で探し出した「バーコード選手」は、チームメンバーの代わりとして試合に出場させることができます。カーソルを選手に合わせて、交代してください。何人でも交代させることができますが、同じ「バーコード選手」を使うことはできません。バーコード選手はそれぞれ能力が表示されますので、登場させるときの参考にしてください。

KIC…キック力　SHT…シュート力　RUN…走力　DRB…ドリブル力
DEF…ディフェンス力（キーパーのみ）

●アイテム（プレシーズンマッチ）

「アイテム」は、選手の能力のひとつをパワーアップすることができるバーコードです。パワーアップしたい選手を選んで決めてください。「アイテム」は1試合に1枚、ひとりの選手にだけ使うことができます。

●アイテム（PKモード）

PKモードの「アイテム」は次のような種類があります。

キック力アップ……キッカー全員のキック力が数字のレベル分上がります。
コントロールアップ…キッカー全員のボールコントロールが数字のレベル分上がりミスキックが少なくなります。
セービングアップ…キーパーのセービング力が数字のレベル分上がります。
すばやさアップ……キーパーの反応速度が上がります。
カーブシュート……キッカー用のアイテムで、ボールを蹴った後✚ボタンの左右でボールを曲げることができます。1試合に数字の回数しか使えません。使いたいときは、キッカーが蹴る前にスタートボタンを押してください。
シュートストップ……キーパー用のアイテムで、相手の蹴ったボールが一瞬止まります。1試合に数字の回数しか使えません。使いたいときは、キッカーが蹴る前にスタートボタンを押してください。

バーコードの入力が終わったらスタートボタンを押してください。バーコード入力画面から出ることができます。

J.リーグ 1993年成績表

ファーストステージ

順位	チーム名	勝	敗	得点	失点	得失点差
1	鹿島アントラーズ	13	5	41	18	+23
2	ヴェルディ川崎	12	6	29	21	+8
3	横浜マリノス	11	7	29	24	+5
4	清水エスパルス	10	8	28	25	+3
5	ジェフユナイテッド市原	9	9	26	23	+3
6	サンフレッチェ広島	9	9	23	24	−1
7	横浜フリューゲルス	8	10	24	21	+3
8	ガンバ大阪	8	10	27	31	−4
9	名古屋グランパスエイト	7	11	21	38	−17
10	浦和レッドダイヤモンズ	3	15	11	34	−23

セカンドステージ

順位	チーム名	勝	敗	得点	失点	得失点差
1	ヴェルディ川崎	16	2	43	10	+33
2	清水エスパルス	14	4	26	9	+17
3	横浜マリノス	10	8	31	24	+7
4	鹿島アントラーズ	10	8	31	25	+6
5	サンフレッチェ広島	9	9	31	25	+6
6	ガンバ大阪	8	10	24	34	−10
7	横浜フリューゲルス	8	10	20	30	−10
8	名古屋グランパスエイト	5	13	27	28	−1
9	ジェフユナイテッド市原	5	13	25	44	−19
10	浦和レッドダイヤモンズ	5	13	15	44	−29

チャンピオンシップゲーム　勝者　ヴェルディ川崎
敗者　鹿島アントラーズ

1993年 総合結果

順位	チーム名	勝	敗	得点	失点	得失点差
1	ヴェルディ川崎	28	8	72	31	+41
2	鹿島アントラーズ	23	13	72	43	+29
3	清水エスパルス	24	12	54	34	+20
4	横浜マリノス	21	15	60	48	+12
5	サンフレッチェ広島	18	18	54	49	+5
6	横浜フリューゲルス	16	20	44	51	−7
7	ガンバ大阪	16	20	51	65	−14
8	ジェフユナイテッド市原	14	22	51	67	−16
9	名古屋グランパスエイト	12	24	48	66	−18
10	浦和レッドダイヤモンズ	8	28	26	78	−52

■MVP　：三浦　知良（ヴェルディ川崎）
■新人王：澤登　正朗（清水エスパルス）

■ベストイレブン
井原　正巳（横浜マリノス）
三浦　知良（ヴェルディ川崎）
サントス（鹿島アントラーズ）
ラモス瑠偉（ヴェルディ川崎）
ディアス（横浜マリノス）
堀池　巧（清水エスパルス）
ペレイラ（ヴェルディ川崎）
柱谷　哲二（ヴェルディ川崎）
松永　成立（横浜マリノス）
本田　泰人（鹿島アントラーズ）
大野　俊三（鹿島アントラーズ）

■得点王：ディアス（横浜マリノス）28得点
■フェアプレー特別賞：サンフレッチェ広島
■優秀監督賞：松木　安太郎（ヴェルディ川崎）
■最優秀審判員賞：高田　静夫

ワンポイントアドバイス

★ボタン操作をマスターしよう

A・B・Y・Xボタンを使い分けると実に多彩な操作ができるようになります。しかし、最初から全部を使いこなすのはちょっと大変。まずは、どのボタンで何ができるのかをひとつひとつマスターしましょう。やみくもにボタンを押している間は「自分のサッカー」ができませんよ。

★トレーニングでテクニックを磨こう

トレーニングモードではゲームの基本になるテクニックの練習ができます。トレーニングでよい点数が取れるようになれば、自然にテクニックが身についています。なにごとも努力が大切。がんばって練習しましょう。

★秘密のシュート練習

どうしてもシュートが決まらない、トレーニングでもディフェンダーが邪魔で…というときの、1人でできる秘密の特訓方法をお教えしましょう！プレシーズンマッチで1P VS 2Pを選び、自分のチームだけ操作するのです。2Pのキーパーは自動でセービングしますので、キーパーを相手にゆっくりシュートの練習ができます。パスやセットプレイなど、そのほかのボタン操作をここでいろいろ試してみるのもよいでしょう。

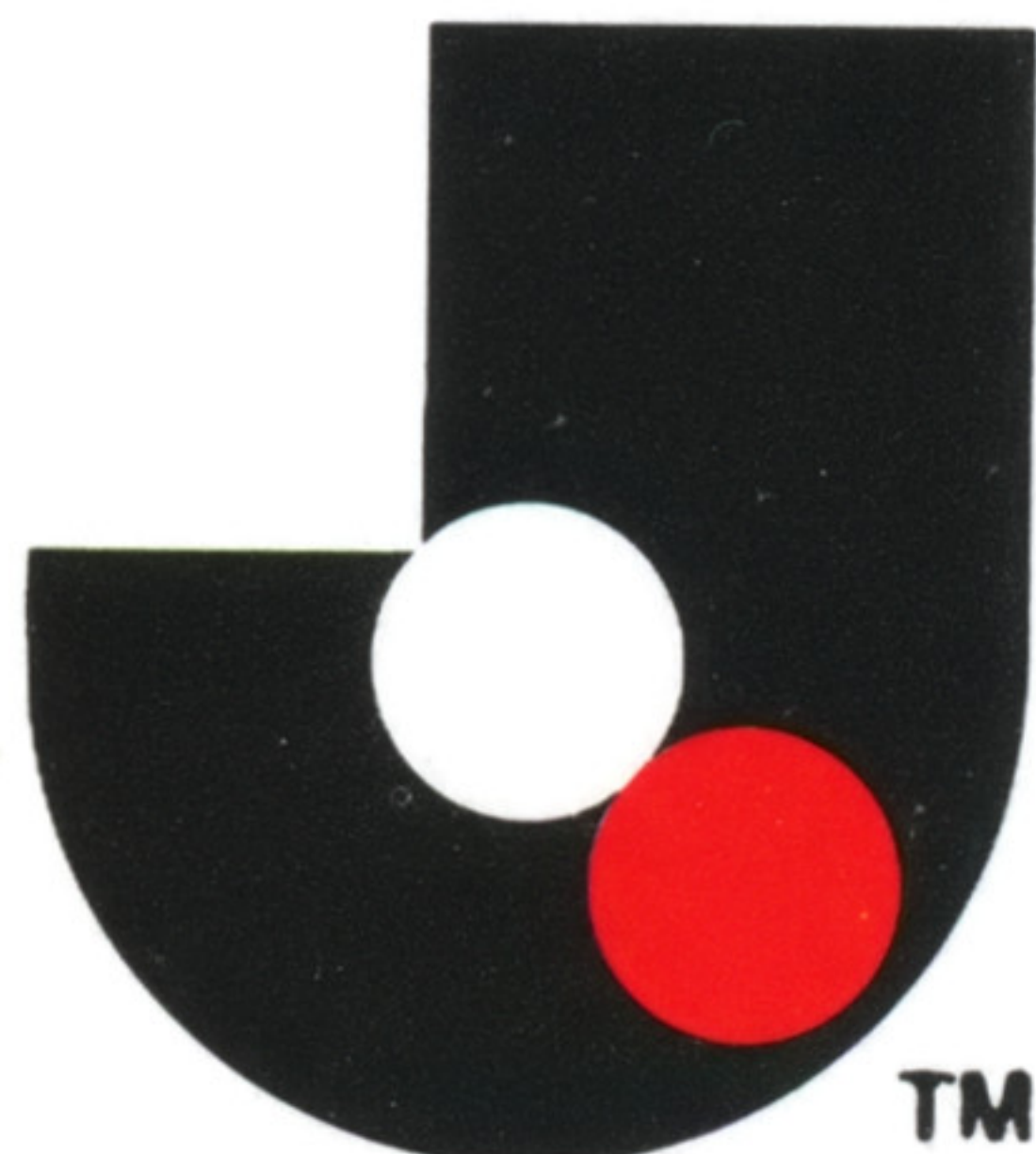
★フォーメーションを考えよう

このゲームでは選手のポジションとフォーメーションを自由に組むことができます。近代サッカーでは、フォーメーションは試合を進める上でとても大切な要素になります。いろいろなフォーメーションを試して、自分の得意なフォーメーションを作りましょう。どうしてもディフェンスラインを突破されてしまうときは、ひとりスイーパー（キーパーのすぐ前で最終防御するポジション）をつけるとよいでしょう。

付属のバーコードカードについて

エポック社より好評発売中の「バーコードバトラーII」を使えば、いろいろな商品に付いているバーコードを読み取って架空の選手を登場させたり、選手をパワーアップさせたりすることができます。このゲームに付いている12枚のバーコードカードはそれぞれ選手をパワーアップするアイテムバーコードになっていますので、ぜひ試してみてください。アイテムバーコードは、プレシーズンマッチとPKモードでそれぞれ効果が違います。
付属のバーコードカードの効果をちょっとご紹介しましょう。

チーム	効果	チーム	効果
アントラーズ	シュートストップ(PK)	ベルマーレ	ドリブル力アップ(プレシーズン)
ジェフ	キックコントロールアップ(PK)	エスパルス	キックスピードアップ(PK)
レッズ	走力アップ(プレシーズン)	ジュビロ	セービング力アップ(プレシーズン)
ヴェルディ	セービングアップ(PK)	グランパス	パススピードアップ(プレシーズン)
マリノス	カーブシュート(PK)	ガンバ	ドリブル力アップ(プレシーズン)
フリューゲルス	キック力アップ(プレシーズン)	サンフレッチェ	キーパーのすばやさアップ(PK)

ほかにもいろいろなバーコードを集めて遊んでみましょう。バーコードの入力方法については「バーコードバトラーIIの使い方」(P.33)をご覧ください。

エポック社

おことわり

- このゲームの内容、裏ワザなどに関する電話でのお問合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。
  ゲームの内容についてご不明な点がございましたら、往復はがきで下記の住所までお問合わせください。はがきには住所、名前、電話番号をはっきりとお書きください。
  〒111 東京都台東区駒形1-12-3
  ㈱エポック社　お客様サービスセンター
- 品質管理には万全を期しておりますが、万一、お気付きの点がございましたら、当社お客様サービスセンターまでお問合わせください。　TEL. 03(3843)8816

SUPER Famicom マルチプレイヤー5 対応

このマークはスーパーファミコン用マルチプレイヤー5のマークが表示されている機器、または標準コントローラのみでもご使用可能なソフトであることを示します。

企画・制作　エポック社・小学館プロダクション
発 売 元　エポック社